

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK

#### A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian merupakan suatu proses penyelidikan serta pengumpulan data untuk tujuan tertentu. Menurut Endang Mulyatiningsih, “penelitian adalah sebuah cara untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah” (Mulyatiningsih, 2012, h. 1). Setiap jenis penelitian memiliki cara pelaksanaan yang spesifik, sehingga seseorang yang akan mengadakan penelitian sangat perlu untuk memahami apa jenis penelitian yang akan dipergunakan. Dari beberapa penelitian tersebut salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan model atau juga *research and development*.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, agar sebuah produk tersebut menjadi lebih efektif dan efisien pada bidang yang telah ditentukannya. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan mengkaji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi pada cabang olahraga tersebut atau masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

“Pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu, analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan (*desain*) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk

sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus” (Mulyatiningsih, 2012. H. 161). Berikut konsep-konsep konsep pengembangan dari beberapa ahli dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan “model desain system pembelajaran yang diberi nama ASSURE. Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara *kontinyu*” (Pribadi, 2009. H. 110-111).

<b>A</b>	= analisis karakteristik siswa
<b>S</b>	= menetapkan tujuan pembelajaran
<b>S</b>	= seleksi media, metode, dan bahan
<b>U</b>	= memanfaatkan bahan ajar
<b>R</b>	= melibatkan siswa dalam kegiatan belajar
<b>E</b>	= evaluasi dan revisi

Gambar 2.1 Model Pengembangan ASSURE

Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h.112

Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan metode pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

## 2. Model Jerold E. Kemp

Jerol E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran. Model ini menunjukkan adanya proses *kontinyu* dalam menerapkan desain sistem pembelajaran. Model desain pembelajaran ini memungkinkan penggunaannya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja” (Priyadi, 2009. H. 117-118).

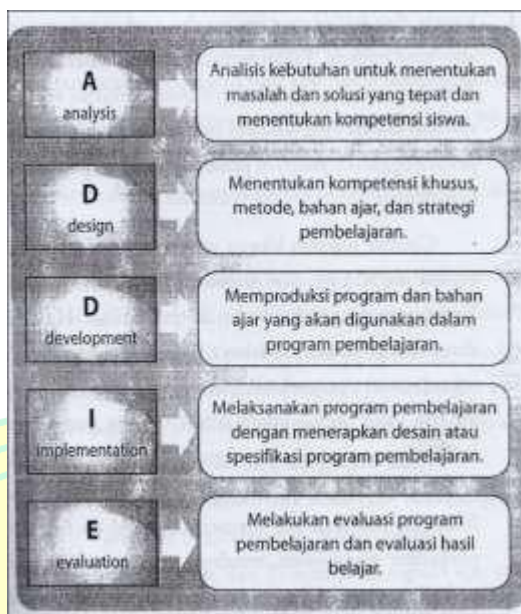
Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di lapangan secara efektif, efisien, dan menarik.



Gambar 2.2 Model Pengembangan Kemp  
Sumber : Benny A. Priyadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*,  
(Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h.119

## 3. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalisis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*. (Priyadi, 2009. H. 125).



Gambar 2.3 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 119

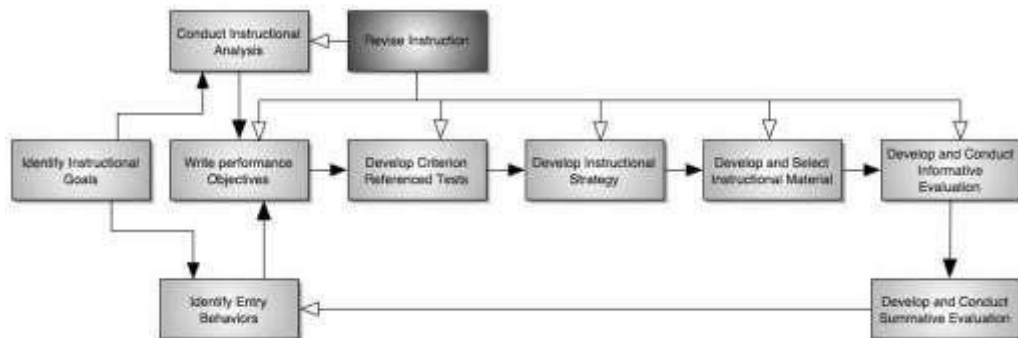
Model ADDIE dilakukan secara sistematis. Diharapkan dapat membantu dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

#### 4. Pengembangan Model Dick & Carey

Penelitian dan pengembangan model Dick & Carey “didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi”. (Pribadi, 2009. H. 98)

Pengembangan model Dick & Carey merupakan pengembangan model desain sistem pembelajaran yang tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan.

Implementasi model desain sistem pelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh.



Gambar 2.4 Model Pengembangan Dick & Carey

Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h.112

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk yang akan dihasilkan.

Salah satu model yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menemukan pola yang memiliki tujuan untuk mengembangkan program pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Apa yang dihasilkan diuji dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

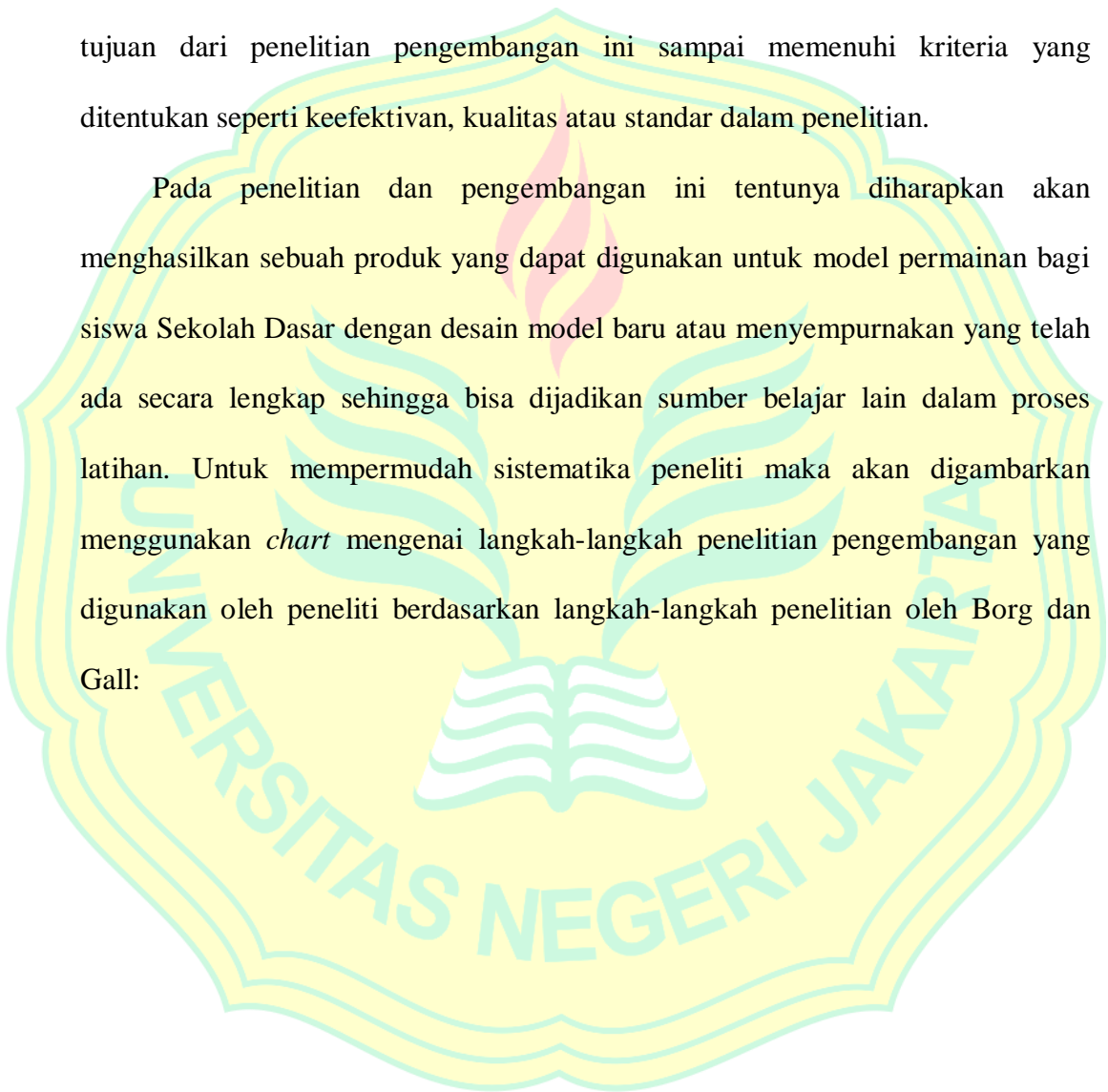
## 5. Model Borg & Gall

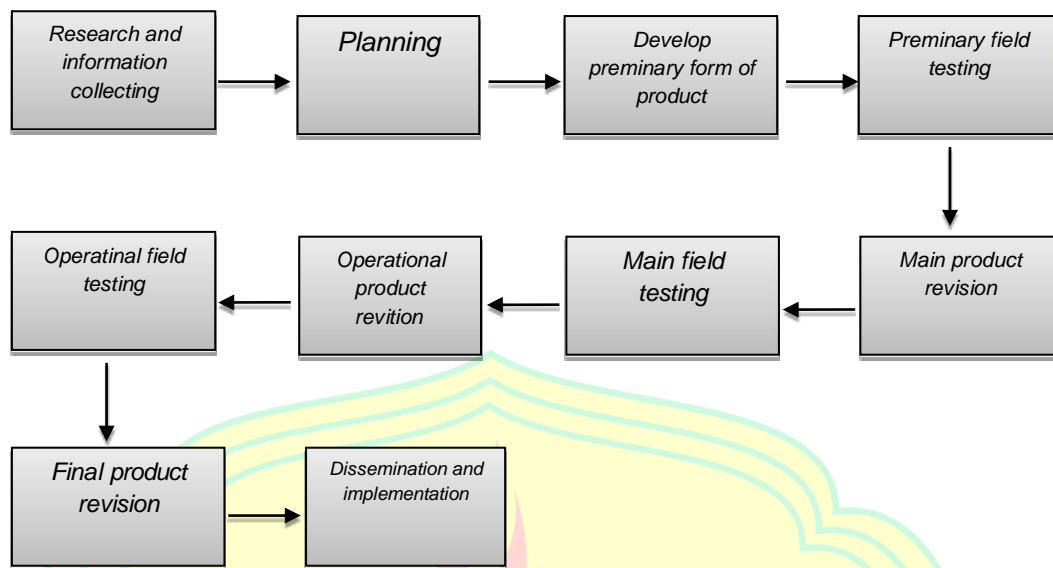
*Borg and Gall* mengatakan sebagai berikut: “*Research and development is an industry based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria effectiveness, quality, or similar standard* (Meredith D. Gall, 1983. H. 589). Dapat disimpulkan bahwa

model pengembangan untuk mengembangkan suatu produk sehingga menjadi efektif dan dapat digunakan sebagai latihan di sekolah.

Penelitian dan pengembangan model Borg and Gall dapat digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur. Dikembangkan melalui beberapa tahapan secara sistematis di uji di lapangan, di evaluasi dan di sempurnakan. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini sampai memenuhi kriteria yang ditentukan seperti keefektifan, kualitas atau standar dalam penelitian.

Pada penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk model permainan bagi siswa Sekolah Dasar dengan desain model baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan sumber belajar lain dalam proses latihan. Untuk mempermudah sistematika peneliti maka akan digambarkan menggunakan *chart* mengenai langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian oleh Borg dan Gall:





Gambar 2.5 Model Pengembangan Borg&Gall

Sumber: Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research An Introduction*. (New York:Longman, 589)

Adaptasi diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapnya. Jika kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Selanjutnya, untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria, yaitu 1) Apakah produk yang dikembangkan merupakan latihan? 2) Apakah produknya mempunyai

kemungkinan untuk dikembangkan? 3) Apakah SDM yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut ada? 4) Apakah waktu untuk mengembangkan produk tersebut cukup? Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang dikembangkan. Studi literatur ini dikerjakan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Riset skala kecil, pengembangan sering mempunyai pertanyaan yang tidak dijawab dengan mengacu pada *Research* latihan atau teks profesional. Oleh karenanya pengembangan perlu melakukan riset kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

## 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembangan dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R & D meliputi: 1) merumuskan tujuan penelitian; 2) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; 3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

## 3. Desain Produk

Langkah ini meliputi: 1) menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); 2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; 3) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan; 4) menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.



#### 4. Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan menggunakan tahap untuk melihat tingkat kebermaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model.

#### 5. Perbaiki Desain

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas atau uji coba kelompok kecil. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal

#### 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk pada tahap ini adalah tahap uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan dengan mengambil subjek anak usia 10-12 tahun di Club Olahraga Panahan Persada Jatibening, dengan memberikan kesempatan yang sama kepada setiap subjeknya.

#### 7. Revisi Produk

Revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilaksanakan, untuk dilanjutkan kedalam pelaksanaan penelitian kelompok besar dengan sampel yang lebih besar guna hasil analisisnya dapat digunakan untuk meningkatkan suatu produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya. Disinilah kelebihan model pengembangan Brog & Gall yang melakukan dua kali uji coba yang dimulai dengan sampel yang kecil dan dilanjutkan

kepada sampel yang besar, guna mendapat hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan khususnya

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian atau penelitian kelompok besar, yaitu mengaplikasikan produk yang telah dibuat dan telah melalui tahap uji coba kelompok kecil dan sudah di revisi berdasarkan kebutuhan yang ada untuk dilanjutkan ke penelitian kelompok besar. Sebelum dilakukan penelitian kelompok besar model modifikasi media *shoot on target* ini telah di uji cobakan kedalam kelompok kecil.

#### 9. Revisi Produk

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang sudah teruji dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki hasil produk yang dapat diandalkan.

#### 10. Pembuatan Produk Masal

Laporan dari hasil R & D melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media masa. Distribusi produk harus dilakukan melalui kualiti kontrol.

Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk. Sukamadinata juga menjelaskan bahwa: “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk

baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2015).

Pengembangan dan penelitian yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut dapat dipertanggungjawabkan hasil dan manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

Pada dasarnya penelitian merupakan suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam perencanaan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hasil penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*).

Penelitian pengembangan (*development research*) adalah: “kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara ilmiah.” (Setyosari, 2010. H. 195).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan secara sistematis dengan harapan akan mendapatkan model pembelajaran yang dapat diterima di masyarakat luas. Sehingga tujuan utama dari pengembangan model itu sendiri berjalan sesuai harapan. Mulai dari proses sampai hasilnya memenuhi kriteria dari pengembangan model dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Buku *education research* menyatakan bahwa: “Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mendasari tentang strategi meningkatkan pendidikan

di sekolah karena penelitian pengembangan ini relatif baru di bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan pembelajaran sebelumnya.” (Setyosari, 2010. H. 277)

Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan meneliti validasi produk, yang artinya penelitian ini bukan mengembangkan produk yang sudah ada, tetapi membuat produk untuk menambahkan pengetahuan lagi.

Pengertian lain penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk yang telah dianalisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam pembelajaran yang diawali dengan menganalisis kebutuhan pengembangan produk dan uji coba produk. Produk dievaluasi dan direvisi dari hasil uji coba. Produk yang akan dikembangkan adalah model latihan gerak lokomotor untuk anak usia 6-8 tahun.

### **B. Konsep Model Yang Dikembangkan**

Penerapan permainan untuk meningkatkan gerak lokomotor dilakukan secara variatif agar anak tidak bosan dan jenuh saat melakukannya. Banyaknya gerak lokomotor juga membuat peneliti mudah memberikan variasi permainan agar permainan menarik dan anak menjadi tertarik untuk melakukannya.

Tujuan dibuatnya permainan agar anak memiliki gerak lokomotor yang baik. Dengan memiliki gerak lokomotor yang baik diharapkan anak bisa melakukan aktifitas fisik baik dalam bermain atau saat berolahraga. Sampel akan

diberikan permainan tiga hari sekali dalam satu minggu. Hari selasa, rabu, kamis. Dapat disimpulkan bahwa metode permainan bisa dijadikan sarana bermain anak.

### **C. Kerangka Teoretik**

#### **1. Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor**

Menurut Anita J. Harrow dalam buku yang ditulis oleh Sudrajat menjelaskan bahwa Gerak Dasar yang berkembang berdasarkan bertambahnya usia. Gerak dasar ini terdiri dari, gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif (Sudrajat, 2017. H. 34).

Gerak dasar yang paling sering dilakukan oleh anak dalam setiap aktivitasnya adalah gerak dasar lokomotor yang terdiri atas gerakan jalan, lari, lompat dan loncat. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dari usia anak-anak sampai usia dewasa selalu melakukan kegiatan gerak dasar lokomotor (Ike Proklamasi Agustini, 2016).

Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah dari satu tempat ketempat yang lain misalnya merangkak, berjalan, berlari, meloncat (Siregar, 2014. H. 12).

Gerak dasar gerak lokomotor adalah gerak yang dilakukan dalam keadaan tubuh yang dipindahkan posisinya kearah mendatar (horisontal) atau kearah gerak (vertikal), dari satu titik ke titik lainnya dalam sebuah ruang (Djumidar, 2001. H. 4).

Gerak lokomotor merupakan gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari dan diperkenalkan pada anak usia TK gerak dasar tersebut antara lain: berjalan, berlari: meloncat dan mendarat.

keterampilan gerak dasar lokomotor perlu dukungan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan potensi anak, baik di lingkungan dalam (indoor) maupun luar (outdoor) (Widiastuti, 2017).

Keterampilan gerak dasar lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat (Luthfiana Amatullah, 2016).

Aktivitas lokomotor ini menjadi 3 yaitu pergerakan dengan kaki, pergerakan dengan tumpuan, dan pergerakan waktu bergantung. Tanpa aktivitas lokomotor seseorang tidak akan bias mengeksplor lingkungan sekitar secara optimal, Gerak lokomotor atau sering disebut traveling diartikan sebagai gerak berpindah tempat, seperti jalan, lari, dan lompat. Ketiga keterampilan ini dianggap sebagai keterampilan paling dasar lokomotor karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional (Cahyaning Yusmawiari, 2015).

Gerak lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dengan berpindah tempat misalnya berjalan, Gerak Irama Dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Locomotor Pada Anak Tunagrahita Ringan 3 berlari, dan melompat. Sehingga dengan adanya ketiga keterampilan gerak tersebut maka dapat dikatakan sebagai keterampilan paling dasar lokomotor (Farida, 2019).

Kemampuan motorik kasar siswa khususnya pada aspek gerak lokomotor dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain (Oddie Barnanda Rizky, 2017).

Gerak lokomotor merupakan jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya (Ike Proklamasi Agustini, 2016).

Memahami tentang gerak dasar sangat penting karena memberikan sumbangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik anak-anak dan orang dewasa anak harus diberi penjelasan mengenai gerak dasar yg baik dan benar. jika anak melakukan gerakan yang salah dimasa kanak-kanak, hingga dewasa nanti akan terbawa salah. Begitu pula sebaliknya, jika anak melakukan gerakan yang baik dimasa kanak-kanak, akan baik pula gerakannya hingga dewasa.

Kemampuan gerak dasar gerak lokomotor adalah gerak seperti: berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, melompat, memukul, berguling, merangkak dan meluncur.

Gerak lokomotor pada pembelajaran ini adalah berjalan, berlari, melompat. Banyak gerakan berjalan yang sering dilakukan pada anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari, tetapi anak tersebut tidak sadar bahwa gerakan berjalan yang telah dilakukan mempunyai manfaat seperti; meningkatkan kebugaran, melatih fisik pada anak, dan untuk melatih otot.

Berlari juga memiliki manfaat yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, serta dapat meningkatkan kondisi fisik dan organ dalam anak seperti; jantung, otot dan paru-paru. Saat bermain anak berpindah dari satu tempat ketempat lainnya dengan cara apapun, salah satunya melompat. Banyak kegunaan atau manfaat yang di dapatkan saat anak melompat, seperti; anak dapat

meningkatkan keseimbangan pada tubuh, menyehatkan jantung, dan meningkatkan kesehatan mental.

Menurut Djumidar jalan adalah suatu gerakan melangkah kesegala arah dilakukan oleh siapa saja tidak mengenal usia namun demikian jika gerakan jalan tidak di perhatikan dari usia muda dikhawatirkan ada kelainan dalam berjalan, untuk itu perlu diinformasikan gerakan jalan maupun bentuk-bentuk latihan dalam berjalan yang dapat dilakukan secara bermain baik itu kelompok kecil maupun besar (Djumidar M. , 2002. H. 4).

Masalah pada gerakan berjalan umumnya anak-anak akan berjalan dengan kaki yang menapak tepat di lantai, tetapi ada beberapa anak yang berjalan dengan berjinjit yang menyebabkan anak tersebut tidak mampu berjalan dengan lurus dan sering kehilangan keseimbangan. Ketika berjalan dengan gerakan yang kurang baik, seseorang dapat mengalami kehilangan 2-3 cm dari setiap langkah pada saat pergantian kaki yang diayun ke arah depan, hal ini berakibat hilangnya jarak dan waktu tempuh.

Menurut Ricky Susiono berjalan adalah proses bergantian kehilangan keseimbangan dan pemulihan sambil bergerak maju dalam posisi tegak hampir semua orang berjalan hanya sekedar bergerak ke depan, samping, atau mundur (Susiono, 2012. H. 42-43).

Gerak dasar berjalan yang baik adalah tungkai mengayun lurus dan telapak mendarat dengan satu garis, satu garis yang dimaksud telapak kaki bagian dalam berada satu garis. Posisi tubuh tidak miring ke kanan atau kiri, melainkan tetap sejajar atau tegap, posisi bahu tidak terangkat salah satu maupun keduanya (Susiono, 2012. H. 44).





Gambar 2.6 Gerakan Berjalan Satu Baris

Sumber: Peneliti

Menurut Ricky susiono lari adalah frekuensi langkah yang dipercepat sehingga pada waktu berlari ada kecenderungan badan melayang, yang artinya pada waktu lari kedua kaki tidak menyentuh tanah sekurang-kurangnya satu kaki tetap menyentuh tanah (Susiono, 2012. H. 47).

Pada saat berlari anak-anak pada umumnya hanya berlari saja tanpa menggerakkan kedua tangan dan tidak diawali berdiri dengan posisi badan yang tegak. Anak-anak hanya berlari untuk melatih gerakan yang sudah mereka kuasai sebelumnya tanpa mengetahui bagaimana cara berlari yang tepat. Anak yang berlari dengan benar, dapat mencapai kecepatan lebih dari berjalan.

Gerak dasar berlari yang baik adalah tungkai lurus dan telapak mendarat dengan satu garis. Satu garis yang dimaksud berlari di atas garis dengan kaki kanan dan kiri melainkan telapak kaki bagian dalam berada satu garis. Ketika sprint (lari cepat) usahakan untuk menggunakan telapak kaki bagian depan atau bola kaki.



Gambar 2.7 Ketika Sprint (lari cepat)

Sumber: Peneliti

Melompat yang baik dengan cara mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan awalan lari cepat atau lambat, dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik (Susiono, 2012. H. 80 (Agustin, 2011)).

Gerak dasar melompat yang benar adalah melakukan lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan , dan ketika di udara salah satu kaki di tekuk membentuk sudut 90 derajat lalu mendarat dengan kaki lainnya.

Sedikit anak yang melompat dengan awalan lari ceptat dan keseimbangan yang baik. Manfaat yang di dapat dengan melompat ialah: meningkatkan keseimbangan pada anak, dan melatih mental serta fisik pada anak.



Gambar 2.8 Rangkaian Gerakan Melompat Kedepan

Sumber: Peneliti

Dari komponen gerak dasar tersebut dalam penyajiannya dapat dilakukan secara terpisah atau digabung antara satu dengan yang lainnya melalui kegiatan permainan. Hal ini tentunya di sesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Melihat dai pendapat diatas, gerak dasar lokomotor keterampilan yang bersifat khas dengan perkembangan motorik anak usia 4-6 tahun dan meliputi pola lokomotor seperti jalan, lari, dan lompat gerak dimulai dari belum bisa menjadi bisa, dari sekedar bisa menjadi terampil dan dari terampil menjadi mampu melakukan gerakan secara otomatis. Dengan pencapaian tujuan secara bertahap tersebut, maka beban belajarnya juga perlu diberikan secara bertahap dan diharapkan berangsur-angsur kemampuan gerak dapat meningkat.

Gerak dasar adalah suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks. Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Semua kemampuan tersebut harus dimiliki anak dengan baik, agar anak

memiliki landasan untuk mengembangkan kemampuan gerak yang lebih kompleks.

## 2. Karakteristik Anak Usia 6-8 Tahun

“Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya” (Agustin, 2011. H. 7). Anak usia dini secara umum adalah anak yang berumur di bawah 0-8 Tahun. Dalam masa-masa ini, potensi anak-anak usia dini harus di rangsang dengan banyak hal agar saat dewasa nanti *skill* yang dimiliki beragam. PAUD adalah *stimulasi* bagi masa yang penuh dengan kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi seseorang di masa dewasa.

“Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 Tahun. Untuk rentang usia anak usia dini di Indonesia sesuai dengan undang-undang system Pendidikan adalah 0-6 Tahun”. (Agustin, 2011. H. 7).

Pada masa ini sering disebut “Golden Age”, Karena pada umur 0-8 tahun segala sesuatu yang diajarkan mudah diserap dan ditangkap oleh memori mereka sampai dewasa. Seperti yang diucapkan Fernie (1988) “meyakini bahwa pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi” (Ulfah, 2013. H. 16).

Jadi anak usia dini adalah emas yang harus diasah kemampuannya dengan hal-hal yang baik, untuk menentukan seperti apa kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. Jadi sejak dini sudah dilatih motorik halus dan kasarnya, dilatih otak kanan dan kirinya agar dengan bermacam-macam hal, untuk

masa depannya. Seperti yang diungkapkan. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti: fisik, sosio-emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Agustin, 2011).

Ada perkembangan karakteristik anak masa rendah atau pada rentang usia 6-8, ada beberapa karakteristik perkembangan yaitu perkembangan kognitif, perkembangan fisik-motorik, perkembangan emosi, perkembangan sosial dan lain-lain. Perkembangan kognitif adalah anak sudah bisa berfikir sistematis peristiwa-peristiwa yang kongkret dan benda-benda. Jadi pada masa anak-anak usia ini harus diberikan contoh-contoh kongkret. Seperti dikenalkan dengan huruf-huruf dan warna-warna yang kongkret.

Perkembangan emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku anak. Ada emosi positif seperti perasaan senang, bersemangat, dan bergaiarah. Emosi dapat diartikan keadan yang teransang dari organisme dan perubahan-perubahan yang disadari.

Perkembangan sosial yaitu merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan pada anak usia 6-8 tahun. Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.

Usia dini terbagi menjadi dua kelompok usia bergerak; kelompok usia antara 2-5 tahun disebut usia dini tingkat bermain, kelompok 6-12 tahun tingkat bermain dan pengenalan gerak multilateral. Adalah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, dan berlatih, sehingga disebut usia emas (*golden age*) (W Sudrajat, 2017).

#### **D. Rancangan Model**

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain. Ada model desain pengembangan yang sering digunakan yaitu sebagai berikut:

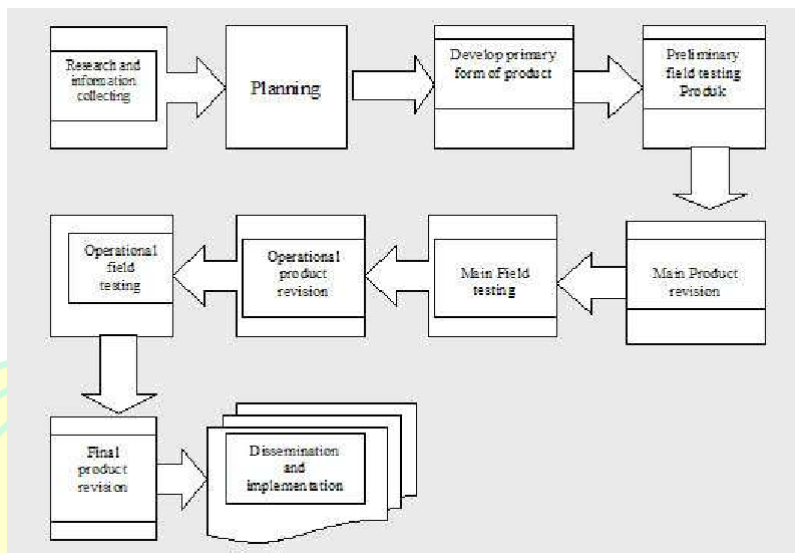
##### **Model Borg and Gall**

Deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validitasnya.

Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan *Borg & Gall* sebagai berikut:

*1) Research and information collecting, 2) Planning, 3) Development of the preliminary form of product, 4) Preliminary field testing, 5) Main product revision, 6) Main field testing, 7) Operational product revision, 8) Operational field testing, 9) Final product revision, 10) Dissemination and implementation* (Meredith D. Gall, 1983. H. 775).

Atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan produk model Borg & Gall dalam bentuk flow chart seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.9 *Instructional Design R and D*

Sumber: Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th Edition. (New York: Longman Inc., 1983)

Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan di ikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan. Langkah- langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

#### 1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penentuan potensi masalah dalam model permainan lokomotor berdasarkan studi pendahuluan yang pernah dilakukan oleh peneliti dilapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara dengan dosen pembimbing dan guru menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model gerak dasar

lokomotor berbasis permainan untuk anak usia 6 - 8 Tahun di SDN Cipinang Besar Utara 05 Pagi dan SDN Kayu Putih 03 Pagi.

## 2. Perencanaan

Pengumpulan data disini adalah mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan produk akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, ditelaah oleh pakar dan uji coba lapangan.

Perencanaan yang dilaksanakan dengan adanya data yang diperoleh, maka peneliti membuat desain produk yang akan dibuat maupun dikembangkan agar dapat digunakan dalam permainan gerak lokomotor.

## 3. Produk Awal

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa rangkaian model-model gerak lokomotor berbasis permainan pada SDN Cipinang Besar Utara 05 Pagi anak usia 6 - 8 tahun. Dalam pembuatan model-model gerak lokomotor berbasis permainan pada SDN Cipinang Besar Utara 05 Pagi yang dibuat peneliti harus melakukan konsultasi dengan teman sejawat atau para ahli di bidang anak usia dini dan ahli di bidang teori permainan untuk anak usia dini 6-8 tahun supaya bisa menghasilkan produk yang sempurna.

## 4. Validasi Desain

Tahap ini adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal menggunakan 30 subjek untuk melihat tingkat kegunaannya produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model-model permainan pada SDN Cipinang Besar Utara 05 Pagi pada anak usia 6 – 8 tahun tersebut kepada para pakar ahli model. Setiap pakar



diminta untuk menilai desain model tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. untuk menelaahnya.

#### 5. Revisi Desain

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari para ahli di bidang anak usia dini dan ahli permainan untuk anak usia 6-8 tahun, hasil dari uji lapangan tahap awal maka dilakukan perbaikan terhadap model-model sarana bermain tersebut.

#### 6. Uji Coba Awal

Pada tahap ini adalah tahap uji coba lapangan utama dilakukan dengan dua kali tahapan uji coba produk kecil dengan 25 orang subyek dan uji coba produk besar dengan 30 subyek. Pengujian ini dapat membandingkan efektivitas dan efisiensi model sarana bermain

#### 7. Revisi Produk

Tahap ini adalah tahap melakukan revisi produk operasional berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli serta hasil uji lapangan utama.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba lapangan operasional ini dilakukan terhadap 30 subyek data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

#### 9. Revisi Produk

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model gerak lokomotor berbasis permainan pada anak usia 6-8 tahun berdasarkan saran dari para ahli serta berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilakukan sebelumnya.

#### 10. Revisi Masal

Mengimplementasikan dan menyebarkan prodak melalui pertemuan atau jurnal ilmiah. Berkerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk serta komersial dan memantau distribusi control.

